

Prinses Pimpernel

Speelprincipe

Prinses Pimpernel wordt op het drakenkasteel van vijf vreselijke draken bewaakt. De spelers starten met hun ridders van de tafelronde en gaan op weg naar de drakenburcht om de prinses te bevrijden.

Op de weg liggen meerdere smidsen , waar ze delen van hun uitrusting krijgen voor de strijd tegen de draken.

Als een ridder het kasteel bereikt, moet hij zich bij een draak aanbieden voor de strijd.

Overwint hij dan de draak, dan vluchten alle overige draken.

De onbevreesde ridder heeft de prinses bevrijd en mag om haar hand vragen. En als ze niet gestorven zijn

Spelmateriaal

24 wegplaatjes

6 dobbelsteenplaatjes

15 wapenplaatjes

5 kasteeldraken

1 ronde tafel (startveld)

1 kasteel (doelveld)

12 ridders (ieder één kleine, één middelgrote en een grote in de spelerskleuren)

3 dobbelstenen (ieder één kleine, één middelgrote en één grote dobbelsteen)

1 spelregel

Spelvoorbereiding

De ronde tafel wordt aan één kant van de tafel gelegd.

De wegplaatjes, de dobbelsteenplaatjes en de wapenplaatjes worden gescheiden.

De 15 wapenplaatjes worden omgekeerd door elkaar gehaald, zodat de tekening met de hamer en het aambeeld naar boven ligt.

Nu wordt met de wegplaatjes, de dobbelsteenplaatjes en de omgekeerde wapenplaatjes een traject uitgelegd.

Voor het eerste spel raadt men de volgende opbouw aan.

Men begint bij de ronde tafel en legt eerst 6 wegplaatjes.

Daarna worden de plaatjes altijd in deze volgorde gelegd :

dobbelsteenplaatje, wegplaatje, wapenplaatje, wegplaatje, wapenplaatje, wegplaatje (zoals in de aanduiding hieronder)

Daarna begint men opnieuw met een dobbelsteenplaatje en zo verder.

Op het einde blijven 3 wapenplaatjes over. Ze worden achter elkaar aan het einde van het traject gelegd.

Dit traject is de weg, die de ridders moeten afleggen.

Opgelet : Bij het leggen van de plaatjes, nooit onder de wapenplaatjes kijken !

Achter het laatste wapenplaatje wordt de burcht gelegd.

De plaatjes met de kasteeldraken worden omgekeerd door elkaar gehaald, zodat de tekening met de draak naar boven ligt. Dan worden de plaatjes, nog altijd met de draak naar boven, willekeurig op het kasteel gelegd.

Elke speler kiest een ander kleur. De spelers nemen de drie verschillende grote ridders van hun gekozen kleur en zetten ze op de stoelen van de ronde tafel. De ronde tafel is het startveld.

De speler die het mooiste sprookje kan vertellen, krijgt de drie dobbelstenen en begint.

Spelverloop

Als een ridder aan de beurt is, mag hij kiezen. Hij mag naar de onderkant van een willekeurig wapenplaatje kijken of hij mag dobbelen en al zijn ridders verplaatsen op het traject.

Het wapenplaatje bekijken

De speler neemt een willekeurig wapenplaatje van de weg en bekijkt welk voorwerp op de onderkant staat.

De andere spelers mogen de afbeelding niet zien.

Daarna legt hij dit plaatje weer omgekeerd op zijn plaats op de weg. Daarmee is zijn beurt ten einde en zijn linker buur komt aan de beurt.

De ridders worden verplaatst

De speler dobbelt met de drie dobbelstenen.

Na het dobbelen mag de speler voor elke ridder beslissen, in welke richting hij de figuur verschuift : voorwaarts in de richting van de burcht of terug in de richting van de ronde tafel.

Hij mag in dezelfde beurt met dezelfde figuur niet voor- en achterwaarts bewegen
Eén dobbelsteenooft staat voor een weg-, dobbelsteen- of wapenplaatje.

Eerst laat men de kleine ridder vertrekken met de kleine dobbelsteen.

Dan laat men de middelgrote ridder vertrekken met de middelgrote dobbelsteen.

Ten slotte laat men de grote ridder bewegen met de grootse dobbelsteen.

De plaatjes

Komt een ridder op een **wegplaatje** terecht , waarop een ridder met gelijke grootte staat, dan slaat hij hem.

De geslagen ridder wordt dan opnieuw op zijn plaats aan de ronde tafel gezet en begint van voren aan opnieuw.

De ridders slaan altijd alleen maar een even grote andere ridder.

Verschillende ridders slaan elkaar nooit, want het is niet ridderlijk om een kleinere of zwakkere te slaan.

Komt de ridder op een **dobbelsteenplaatje** terecht, dan dobbelt de speler direct nog een keer en verplaatst dezelfde ridder.

Ook hier mag de speler de richting van de ridder vrij kiezen.

Een **wapenplaatje** toont op de onderkant altijd één van de vijf delen van een uitrusting :

helm	harnas	schild	zwaard	lans
------	--------	--------	--------	------

Komt de ridder op een wapenplaatje terecht , dan moet de speler direct het voorwerp, dat op de onderkant staat, benoemen. Dan wordt dit plaatje omgedraaid. Heeft de speler het juiste voorwerp genoemd, dan krijgt hij het plaatje en legt het open voor zich.

De plaatjes ernaast worden een beetje samen geschoven .

De ridder blijft staan op de lege plaats tussen de twee plaatjes, en dit tot aan de volgende beurt .

Deze plaats wordt bij het verplaatsen niet meegeteld, en de ridder kan ook niet geslagen worden.

Geen enkele speler mag een voorwerp verschillende keren bezitten.

Heeft hij het voorwerp al, dan moet hij het aan een andere speler geven, die het nog niet bezit.

Als alle spelers het voorwerp al hebben, wordt het eenvoudigweg uit het spel genomen.

(Dat komt voor als er maar twee spelers meespelen)

Staat op het plaatje een ander voorwerp dan de speler gezegd heeft, dan moet de ridder terug aan de ronde tafel gaan zitten. Het wapenplaatje wordt opnieuw omgekeerd en ongezien op zijn plaats gelegd.

De burcht en de strijd tegen de draak

De burcht is het doelveld. Bereikt een ridder de burcht, dan mag men de overige dobbelsteenogen laten vallen.

Nu zoekt de speler een draak uit, waartegen hij wil vechten en draait het plaatje om.

De onderkant van het plaatje toont een deel van de uitrusting, die de speler moet bezitten om de strijd tegen de draak te winnen.

Bezit de speler dit deel van de uitrusting , dan heeft hij de strijd en ook het hele spel gewonnen.

Heeft hij dit deel van de uitrusting niet, dan heeft hij de strijd verloren en moet hij zijn ridder opnieuw aan de ronde tafel zetten.